



COMMANDEMENTS ET HORAIRES PAS DE TIR 10M 3X20

H-15	<p>Appel des athlètes aux postes de tir. Aide de l'entraîneur autorisée Bonjour, vous allez tirer le championnat... Vous êtes autorisés à sortir vos armes et les manipuler (autorisation d'effectuer des visées mais pas de tir à sec). Avant le début de la préparation, les arbitres vont procéder aux vérifications. Voici un rappel des consignes (1) pour le bon déroulement du match :</p>
H	<p>"POSITION GENOU 25 MINUTES" (Cibles électroniques et papier) "TIREZ" "IL RESTE 5 mn" "IL RESTE 2 mn" "STOP"</p>
	<p>Temps de changement de position : 10 minutes (début du temps à la fin du tir du dernier athlète). Aucune intervention n'est permise sur l'arme en dehors de cette période. Le coach ne sera présent sur le pas de tir que pour le changement de position.</p>
	<p>"POSITION COUCHÉ 25 MINUTES" (Cibles électroniques et papier) "TIREZ" "IL RESTE 5 mn" "IL RESTE 2 mn" "STOP"</p>
	<p>Temps de changement de position : 10 minutes (début du temps à la fin du tir du dernier athlète). Aucune intervention n'est permise sur l'arme en dehors de cette période. Le coach ne sera présent sur le pas de tir que pour le changement de position.</p>
	<p>"POSITION DEBOUT 30 MINUTES" (Cibles électroniques et papier) "TIREZ" "IL RESTE 5 mn" "IL RESTE 2 mn"</p>
FIN	<p>"STOP" "DÉCHARGEZ". "VERIFIEZ (devant l'arbitre) ET RANGEZ VOS ARMES"</p>

(1) CONSIGNES POUR LES ATHLETES

- **Pour les cibles électroniques :**
 - Vérifier sur l'écran votre Nom, Prénom et club.
 - Le TIR À SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant le match uniquement. Pendant le match, tout déclenchement de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZERO.
 - En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
 - Le coaching non verbal est autorisé.
 - Les téléphones portables, les appareils connectés et les casques électroniques sont interdits sur le pas de tir.
 - Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- **Pour les cibles papier :**
 - Vérifiez à nouveau l'exactitude des renseignements portés sur votre fiche planning et inscrivez sur celle-ci les numéros de vos cartons. Les fiches seront ramassées par l'arbitre qui vérifiera les numéros d'arme et des cartons ainsi que votre habillement.
 - Vous êtes responsable de vos cartons et vous devez en vérifier le nombre et la numérotation avant le début du match. Les cartons doivent être tirés dans l'ordre et remis en fin de match (ou en fin de série).
 - Vous devez tirer 1 plomb par carton. Si vous tirez 2 plombs sur le même carton, vous devez laisser vierge le carton suivant. Cette erreur sera tolérée deux fois avant pénalité.
 - Si vous avez tiré 2 plombs ensemble, prévenez l'arbitre.
 - Le TIR À SEC (Action sur la détente SANS déclenchement de la charge propulsive) est autorisé pendant le match uniquement. Pendant le match, tout déclenchement de la charge propulsive sans que le plomb n'atteigne la cible (qu'il ait été introduit ou non dans le canon) sera compté ZERO.



- En cours de match ou à la fin de votre tir, vous pouvez vous absenter après autorisation de l'arbitre. Pendant le tir, évitez de vous déplacer ou de parler pour ne pas gêner vos voisins.
- Le coaching non verbal est autorisé.
- Les téléphones portables, les appareils connectés et les casques électroniques sont interdits sur le pas de tir.
- Les flashes sont interdits jusqu'à la fin de la compétition.
- À l'issue du tir pistolet, un poste sur 8 ou 10 sera tiré au sort pour vérification du poids de détente.

SECURITE DU TIR

- L'arme est sortie après autorisation de l'arbitre.
- L'arme est rangée après autorisation et contrôle de l'arbitre.
- L'arme est toujours dirigée vers les cibles, ni trop haute et ni trop basse.
- Lors du reposé d'une arme pour quitter le poste de tir ou lorsque le tir est terminé, elle doit être déchargée avec la culasse ou le mécanisme de chargement ouvert et un drapeau de sécurité inséré.
- Vous êtes responsables de l'utilisation d'un réservoir d'air ou de CO2 dont la certification soit toujours valide.

ERREURS DE TIR

Inscrire les erreurs sur la cible (papier) pour en informer le contrôle des points.

- Tir avant le temps de préparation et essais : si la sécurité est en jeu l'athlète doit être disqualifié, dans le cas contraire **TIR PRÉMATURÉ = ZERO** sur la 1ère cible.
- Tir après la fin de match : **TIR TARDIF = ZERO** sur la dernière cible de match.
- Cible manquée ou tir croisé : **TIR MANQUE = ZERO** sur la cible de match.
- Départ de gaz sans plomb : **AVERTISSEMENT** pour la première fois **PUIS = MOINS 2** sur le coup de la plus basse valeur de la première série.

INTERRUPTIONS DE TIR

- Plus de 3 minutes : bonification de temps égale à l'interruption (+ 1 min si proche de la fin).
- Plus de 5 minutes ou changement de poste : essais supplémentaires en nombre illimité à la reprise et bonification de temps égale au temps d'interruption + 5 min si changement de poste.

MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

- Arme cassée (sans faute de l'athlète) : l'athlète peut réparer ou changer son arme (préalablement contrôlée) et terminer son match. Il n'aura pas de temps supplémentaire mais pourra obtenir des coups d'essai.
- Réservoir de gaz vide : accompagner l'athlète à l'extérieur du pas de tir pour changement de bouteille et essais de fonctionnement. Aucune bonification de temps n'est à accorder.

ACCESSOIRES

- Support de carabine autorisé s'il ne gêne pas le voisin ET PAS AU DESSUS DES EPAULES en position de tir. Le support ne doit pas être placé en avant de la table de tir (côté cibles).
- Lunette d'observation : non autorisée.
- Accessoires apportant à un athlète un avantage : non autorisés.
- Vêtements et chaussures des pistoliers : vérifiés au pas de tir.
- Équipements des carabiniers : visés par le contrôle.
- Fond de cible carabine personnel non autorisé, donner un carton pistolet de même couleur et à utiliser sans repère de visée.

DIVERS

- Si gêne justifiée de l'athlète au départ d'un coup : annuler et faire retirer le coup.
- Athlète en retard : aucune bonification de temps ni d'essai si arrivée après le 1^{er} coup de Match, sauf sur décision du jury si circonstance indépendante de sa volonté.
- Carton tombé sans avoir été tiré : ne pas interrompre le tir et donner à l'athlète un carton supplémentaire avec indication pour le classement.
- L'athlète ne sait plus s'il a chargé ou non :
 - Sur cible papier, ramener la cible et faire tirer sur la tôle.
 - Sur cible électronique, ne pas tirer vers la cible, utiliser une baguette ou une boîte à sable pour décharger l'arme.
- Tir simultané de 2 plombs : **COMPTER LE MEILLEUR IMPACT**, annuler l'autre.
- Coaching interdit : demander à l'athlète d'aller avertir le "coach" de cesser sa conduite qui peut coûter à l'athlète une pénalité de 2 points.